

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia diciptakan oleh Tuhan dalam berbagai macam bentuk, tidak semua manusia dilahirkan dengan kondisi yang normal, keterbatasan fisik yang tidak dapat dihindari seperti kecacatan menjadi bukti bahwa manusia tidak dapat menentukan kesempurnaan fisik yang telah diberikan oleh Tuhan ketika lahir. Menurut UU No.8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas pada pasal 1 menyatakan bahwa setiap orang yang mengalami keterbatasan dalam hal mobilitas fisi, intelektual, atau sensorik merupakan penyandang disabilitas, mereka memiliki kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Penyandang disabilitas merupakan istilah yang diberikan kepada orang yang memiliki keterbatasan fisik tertentu yang menyebabkan beberapa kegiatan atau aktivitas terhambat. Berdasarkan Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dalam jurnal tentang disabilitas, jenis disabilitas terbagi menjadi empat diantaranya, disabilitas fisik, mental, intelektual, dan sensorik. Penyandang disabilitas fisik adalah seseorang yang terganggu aktivitas fisiknya antara lain disebabkan oleh penyakit seperti lumpuh, cerebral palsy, stroke, maupun orang kecil. Penyandang disabilitas yang terlahir dengan kondisi disabilitas disebut dengan disabilitas bawaan, sedangkan disabilitas bawaan merupakan disabilitas yang disebabkan oleh kecelakaan.

Penyandang disabilitas yang terlahir dengan kondisi disabilitas disebut dengan disabilitas dari lahir, sedangkan disabilitas bukan dari lahir atau bukan bawaan merupakan disabilitas yang disebabkan oleh kecelakaan. Jika seseorang sebelumnya memiliki fisik yang normal dalam arti dapat berfungsi dengan baik dalam mobilitasnya, maka akan lebih sulit dalam menerima keadaan fisiknya ketika dia mengalami kecelakaan dan harus menerima kondisi disabilitas (Pradika, dkk., 2018). Selain itu, penyandang disabilitas daksa tentu akan kesulitan dalam beraktivitas di lingkungan

seperti berjalan dan bepergian diperlukan bantuan alat kruk atau kursi roda. Berdasarkan observasi penulis, saat ini aksesibilitas di lingkungan perumahan khususnya di wilayah Soreang, Kabupaten Bandung masih minim untuk penyandang disabilitas, dapat dikatakan belum ramah untuk kaum disabilitas, hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya jalur khusus disabilitas seperti trotoar, yang memungkinkan untuk kaum disabilitas menggunakannya sebagai jalur untuk kursi roda. Selain itu, perlu adanya penyesuaian bagi penyandang disabilitas daksa yang diakibatkan kecelakaan terkait dengan tata letak rumah, misalkan benda-benda yang sulit dijangkau bagi penyandang disabilitas seperti gantungan baju yang perlu diturunkan agar bisa terjangkau untuk mempermudah aksesibilitas dirinya, dan barang-barang kebutuhan lain seperti rak buku, fasilitas toilet di rumah, maupun saklar listrik.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis meneliti *environment* dari penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan berdasarkan konsep cerita yang telah dirancang ,yaitu seseorang yang kehilangan cita-cita nya dikarenakan kecelakaan yang membuat sebelah kakinya harus diamputasi. Namun akhirnya dapat menemukan harapan baru dengan cita-cita yang berbeda. Hal ini berpengaruh pada perancangan *environment* terkait dengan kondisi psikis yang berdampak pada suasana (*mood*), *setting* atau latar tempat karakter tersebut tinggal, maupun tata letak kamar dari karakter.

Menurut peneliti Universitas Islam Negeri Jakarta (UIN Jakarta) Inaya Lutfiani, permasalahan yang kerap dihadapi oleh penyandang disabilitas atas hasil wawancara dengan orangtua penyandang disabilitas adalah faktor pendidikan. Selain dunia pendidikan, aspek fasilitas umum menjadi permasalahan yang serius. Selain itu, hasil observasi seperti fasilitas umum yang kurang memadai di lingkungan perumahan khususnya di wilayah Soreang, Kab.Bandung , serta bentuk penyesuaian karakter terhadap lingkungan di dalam rumahnya akan dituangkan ke dalam bentuk karya animasi 3d.

Animasi menurut (Gunawan, 2012) merupakan gambar hidup yang dibuat melalui teknik tertentu sehingga membuat gambar terlihat bergerak

dan menampilkan ilusi menyerupai hidup. Artinya, penulis ingin menuangkan pesan melalui sebuah gambar yang seolah-olah hidup dan bergerak hingga menjadi sebuah cerita. Diantara jenis animasi yang ada, secara umum dibagi menjadi dua yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi).

Animasi tiga dimensi menurut (Gunawan, 2012) adalah pembuatan animasi yang mengandalkan teknik dari ketiga sumbu yang berbeda, yaitu sumbu x, sumbu y, dan sumbu z, sehingga memiliki dimensi kedalaman dari tiga sumbu. Dijelaskan pula bahwa objek yang dihasilkan dalam animasi tiga dimensi dapat diputar berdasarkan ke tiga sumbunya. Artinya, penulis ingin menuangkan pesan melalui sebuah gambar yang seolah-olah hidup dan bergerak hingga menjadi sebuah cerita. Secara garis besar, animasi adalah aktivitas membuat sebuah objek mati seolah-olah hidup. Penulis ingin menyampaikan bahwa animasi adalah salah satu *platform* dalam multimedia yang dapat dijadikan sebagai media penyampai pesan atau informasi kepada *audience*. Di sisi lain, animasi juga memerlukan sebuah *environment* yang sesuai dengan konsep yang dirancang untuk mendukung terciptanya sinergitas antara karakter dan *environment* itu sendiri. Di dalam animasi, terdapat salah satu bagian yang cukup penting untuk mendukung suasana pada sebuah animasi tiga dimensi, yaitu *environment*.

*Environment* merupakan hal yang penting dalam dunia animasi karena dapat membawa cerita lebih hidup dan dapat saling berintegrasi dengan unsur animasi seperti karakter dan pergerakan (Prabowo dan Irawan, 2012). Sebuah karya baik itu tradisional maupun digital, unsur *background* dan *environment* sebuah film pada dasarnya penting untuk bagaimana penonton menilai hasil karya anda (White, 2009). Dapat disimpulkan bahwa *environment* dalam sebuah animasi tidak kalah penting dengan unsur lain seperti karakter dan pergerakannya. *Environment* berfungsi sebagai penguat suasana dari setiap *shot* dan *scene* yang dibuat dalam animasi tiga dimensi. Penulis merancang *Environment* tentu perlu adanya riset terlebih dahulu sebelum menuangkannya kedalam bentuk

karya, yaitu dengan menggunakan metode observasi, studi pustaka atau dokumen, maupun wawancara.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Penyandang Disabilitas kerap memiliki permasalahan salah satunya terkait dengan aspek fasilitas umum yang belum optimal dapat diakses.
2. Perlunya perancangan *environment* animasi 3d yang berperan sebagai latar tempat pendukung cerita dengan tema penerimaan diri penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.
3. Perlunya perancangan *environment* animasi 3d dengan memperhatikan elemen pembentuk suasana, pencahayaan, untuk memenuhi kebutuhan cerita dalam film animasi tentang penerimaan diri penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana lingkungan tempat tinggal yang terdiri dari suasana, waktu, tempat, untuk penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan?
2. Bagaimana merancang *environment* untuk film animasi 3d yang menceritakan tentang penerimaan diri penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan?

## 1.4 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, ruang lingkup perancangan akan dibatasi dengan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), konsentrasi Multimedia Animasi. Dengan menggunakan rumusan 5W + 1H.

### 1. Apa

Perancangan *environment* animasi tiga dimensi tentang penyandang disabilitas tuna daksa akibat kecelakaan untuk menampilkan bagaimana lingkungan yang sesuai dengan konsep cerita yang diangkat.

### 2. Mengapa

Untuk mendapatkan data yang akurat serta tepat sasaran terhadap *target audience* sebagai referensi dalam merancang animasi tiga dimensi

tentang penerimaan diri penyandang disabilitas tuna daksa akibat kecelakaan

### **3. Kapan**

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan mulai bulan November 2020 sampai dengan bulan April 2021.

### **4. Dimana**

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan pada beberapa tempat di wilayah Kabupaten Bandung meliputi Perumahan Bumi Parahyangan Kencana Perumahan Jingga Residence, Perumahan Gading Tutuka, dan Perumahan Prima Amertha Residence sebagai referensi tempat tinggal karakter, dengan mempertimbangkan kondisi pandemi jika memungkinkan akan dilaksanakan secara langsung, namun jika tidak akan dilaksanakan secara virtual.

### **5. Siapa**

*Target audience* nya adalah seluruh lapisan masyarakat khususnya penyandang disabilitas agar mereka mampu menerima kondisi dirinya ke arah yang positif, serta masyarakat lebih *aware* terhadap kondisi kesehatan mental penyandang disabilitas.

### **6. Bagian mana**

Penulis berperan sebagai perancang *environment* animasi 3d tentang penerimaan diri disabilitas daksa akibat kecelakaan yang mempunyai tugas yaitu membuat konsep *environment*, visualisasi *environment*, hingga membuat model 3d dalam *environment* tersebut.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

1. Mengetahui bagaimana permasalahan yang kerap dialami disabilitas serta aksesibilitas fasilitas umum bagi penyandang disabilitas.
2. Mengetahui bagaimana kondisi lingkungan, suasana, tempat serta kehidupan penyandang disabilitas tuna daksa dan untuk mendapatkan perancangan *environment* animasi 3d yang menceritakan tentang penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan

3. Membuat *environment* animasi 3d yang dapat menggambarkan keadaan wilayah perumahan dalam peranannya sebagai pendukung cerita dengan tema penerimaan diri disabilitas daksa akibat kecelakaan

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1. Manfaat Teoritis**

Perancangan diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai lingkungan tempat tinggal dari penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan, meliputi suasana, waktu, dan tempat.

### **2. Manfaat Praktis**

Perancangan ini diharapkan secara praktis dapat digunakan sebagai media untuk mengajak masyarakat bagaimana cara agar dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam hal ini lingkungan untuk penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan

## **1.7 Metode Perancangan**

Perancangan *environment* ini , penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini , data yang diperoleh tidak melalui prosedur statistik maupun hitungan, namun berupa pernyataan – pernyataan dari objek penelitian yang menerangkan realitas dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi. Kondisi pandemi memaksa penulis untuk menahan diri dalam melakukan pencarian data secara langsung. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk melakukan pencarian data secara daring menggunakan teknologi yang bernama internet dengan memperhatikan sumber data yang kredibel dan jelas. Adapun observasi yang penulis lakukan, tidak melibatkan banyak orang sehingga masih memungkinkan untuk observasi secara langsung meskipun dengan jarak yang tidak jauh dari rumah penulis.

## **1.8 Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1. Studi Pustaka/Dokumen**

Penulis mengumpulkan data melalui buku, jurnal, dan dari penelitian atau perancangan yang sudah ada sebelumnya secara daring, mempelajari dokumen baik itu berupa tulisan, audio dan visual.

### **2. Metode Observasi (Pengamatan)**

Penulis melakukan pengamatan langsung (jika memungkinkan), dan pengamatan virtual terhadap objek penelitian meliputi, Komplek Bumi Parahyangan Kencana, Perumahan Jingga Residence, Perumahan Gading Tutuka, dan Perumahan Prima Amertha Residence yang berada di wilayah Kabupaten Bandung. Melakukan dokumentasi serta pencatatan yang berkaitan dengan perancangan *environment* dalam animasi tentang penerimaan diri penyandang disabilitas daksa.

### **3. Metode Interview (Wawancara)**

Penulis melakukan tanya jawab terhadap objek penelitian dan pihak terkait yang dilakukan secara langsung (jika memungkinkan) maupun secara daring untuk mendapatkan informasi terkait dengan bagaimana lingkungan yang dirasakan oleh penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan, misalnya seperti kondisi kamar dan benda – benda yang ada di dalam kamar.

#### **1.8.1 Metode Analisis Data**

##### **1. Data Primer**

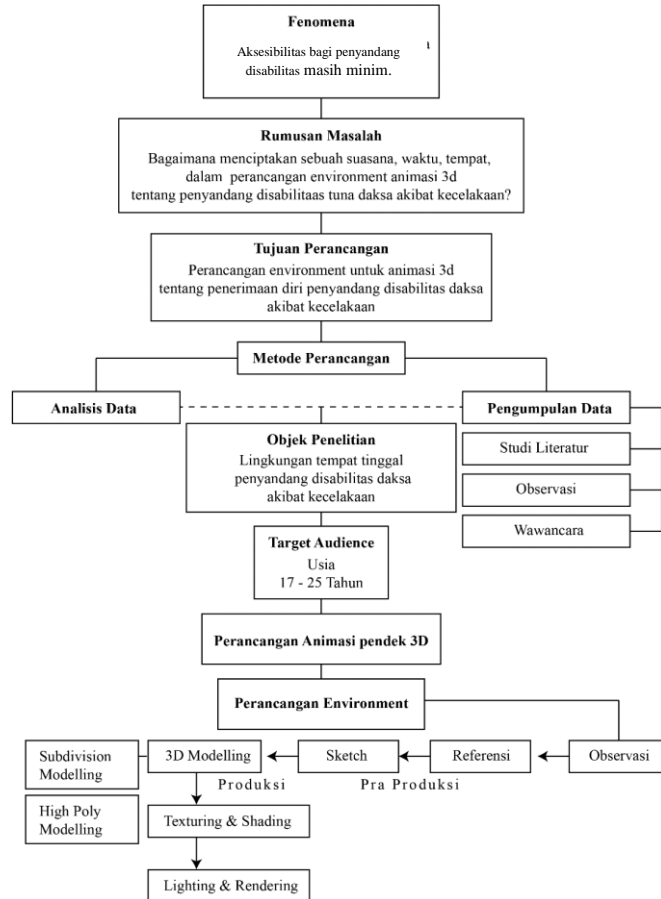
Penulis melakukan penelitian dengan cara pengamatan terhadap objek penelitian dengan memperhatikan bangunan – bangunan yang ada di wilayah Kabupaten Bandung dan khususnya komplek Bumi Parahyangan Kencana sebagai lingkungan tempat tinggal karakter.

##### **2. Data Sekunder**

Penulis melakukan pengambilan data melalui studi pustaka buku, artikel, jurnal, baik daring maupun langsung yang

membahas tentang tata lokasi wilayah Kabupaten Bandung, animasi, dan *enviromtment* design

## 1.9 Kerangka Perancangan



Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

## 1.10 Pembabakan

### 1. Kelengkapan Awal

Kelengkapan awal memuat halaman judul, halaman pengesahan, kata pengantar, abstraksi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar istilah, dan daftar lampiran.



2. BAB I

Memuat latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

3. BAB II

Menjelaskan teori mengenai disabilitas, tuna daksa akibat kecelakaan, *environment* penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan sesuai dengan konsep animasi yang dibuat, media animasi, *environment* dalam animasi, pencahayaan, dan warna . Akan digunakan untuk menganalisis data dan pijakan dasar pemikiran penulisan

4. BAB III

Membahas kumpulan hasil dari data-data penelitian observasi maupun wawancara mendalam, analisis karya sejenis, storyboard, desain karakter dan lingkungan beserta analisisnya mengenai fenomena terkait.

5. BAB IV

Memuat konsep pesan, konsep media, konsep visual, dan hasil karya tugas akhir animasi 3d tentang penerimaan diri penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.

6. BAB V

Menyampaikan kesimpulan dan saran atas perancangan yang telah dibuat serta hasil atau kesimpulan dari perancangan *environment* animasi 3d tentang penerimaan diri penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.